

Нина Комолова  
Елена Яковлева



# Adobe Photoshop CS4

## ДЛЯ ВСЕХ



- Приемы редактирования изображений и фотографий
- Ретушь и монтаж изображений
- Тоновая и цветовая коррекция
- Автоматизация рутинных операций
- Растрирование и треппинг
- Анимация и видео
- 3D и другая инженерная графика

+  cd

Наиболее  
полное  
руководство

**В ПОДЛИННИКЕ®**

**Нина Комолова  
Елена Яковлева**

# **Adobe Photoshop CS4 ДЛЯ ВСЕХ**

Санкт-Петербург  
«БХВ-Петербург»  
2009

УДК 681.3.06  
ББК 32.973.26-018.2  
К63

**Комолова, Н. В.**

К63 Adobe Photoshop CS4 для всех / Н. В. Комолова, Е. С. Яковлева. —  
СПб.: БХВ-Петербург, 2009. — 992 с.: ил. + CD-ROM — (В подлиннике)  
ISBN 978-5-9775-0354-9

Наиболее полное руководство для решения практических задач в пакете Adobe Photoshop CS4. Рассматриваются инструменты рисования и маскирования, цифровые изображения и цветовые модели, приемы редактирования изображений и фотографий, маски, слои, каналы, фильтры, автоматизация рутинных операций, подготовка документов к печати, растривание и треппинг, обработка потока данных с камеры в Camera Raw, управление рабочим потоком из фотографий в Adobe Lightroom, 3D и другая инженерная графика. Показано, как настроить программу под конкретные нужды пользователя, эффективно применить инструменты, выполнить фотомонтаж, улучшить качество снимков, отретушировать цифровую фотографию, осуществить загрузку изображений с фотокамеры через Adobe Bridge, просмотреть фотографии на мобильном телефоне, используя Adobe Device Central, подготовить документы к печати. Описаны способы создания анимированного изображения и методы коррекции сканированных изображений, тоновой и цветовой коррекции. Компакт-диск содержит исходные файлы примеров и образцы итоговых работ.

*Для широкого круга пользователей*

УДК 681.3.06  
ББК 32.973.26-018.2

### **Группа подготовки издания:**

Главный редактор	<i>Екатерина Кондукова</i>
Зав. редакцией	<i>Григорий Добин</i>
Редактор	<i>Игорь Цырульников</i>
Компьютерная верстка	<i>Ольги Сергиенко</i>
Корректор	<i>Зинаида Дмитриева</i>
Дизайн обложки	<i>Елены Беляевой</i>
Зав. производством	<i>Николай Тверских</i>

Лицензия ИД № 02429 от 24.07.00. Подписано в печать 03.04.09.

Формат 70×100<sup>1/16</sup>. Печать офсетная. Усл. печ. л. 79,98.

Тираж 2000 экз. Заказ №

"БХВ-Петербург", 190005, Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29.

Санитарно-эпидемиологическое заключение на продукцию  
№ 77.99.60.953.Д.003650.04.08 от 14.04.2008 г. выдано Федеральной службой  
по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека.

Отпечатано по технологии StP  
в ОАО «Печатный двор» им. А. М. Горького  
197110, Санкт-Петербург, Чкаловский пр., 15.

ISBN 978-5-9775-0354-9

© Комолова Н. В., Яковлева Е. С., 2009  
© Оформление, издательство "БХВ-Петербург", 2009

# Оглавление

<b>Введение</b> .....	<b>1</b>
О новинках вкратце.....	4
Зачем нужен Adobe Photoshop .....	5
Кто наш читатель .....	6
Основные темы этой книги .....	7
Системные требования .....	9
<b>Глава 1. Первое знакомство</b> .....	<b>10</b>
Запуск программы.....	10
Пользовательский интерфейс.....	11
Объем документа.....	13
Команды меню <i>File</i> .....	14
Команды меню <i>Edit</i> .....	17
Команды меню <i>Image</i> .....	21
Команды меню <i>Layer</i> .....	23
Команды меню <i>Select</i> .....	27
Команды меню <i>Filter</i> .....	30
Команды меню <i>Analysis</i> .....	31
Команды меню <i>3D</i> .....	33
Команды меню <i>View</i> .....	34
Команды меню <i>Window</i> .....	37
Палитра инструментов <i>Tools</i> .....	41
Команды меню <i>Help</i> .....	47
Рабочее пространство .....	47
Краткий обзор рабочего пространства .....	47
Создание, открытие и импортирование изображений .....	49
Создание нового документа .....	49
Размер файла .....	53
Разрешение монитора .....	53

Разрешение принтера.....	54
Переопределение.....	54
Открытие изображений .....	56
Открытие изображений с помощью команды <i>Open</i> .....	57
Открытие изображений с помощью команды <i>Open Recent</i> .....	59
Спецификация форматов открываемых файлов .....	59
Открытие PDF-файлов.....	60
Открытие EPS-файлов .....	62
Открытие Photo CD-файлов .....	63
Импортирование PICT-файлов и источников (Mac OS).....	64
Импортирование PICT-файлов (Mac OS).....	64
Импортирование PICT-ресурсов (Mac OS).....	64
Получение изображений из камер и сканеров.....	65
Получение цифровых изображений из камер .....	65
Импорт изображений из цифровых камер с использованием WIA (только Windows) .....	65
Импорт отсканированных изображений .....	66
Импорт изображений, использующих TWAIN-интерфейс .....	67
Импорт изображений, отсканированных с использованием поддержки WIA .....	67
Размещение файлов .....	68
Размещение файлов в Photoshop.....	68
Размещение PDF-файлов и файлов Illustrator .....	70
Размещение графики Adobe Illustrator в Photoshop .....	71
Резюме .....	72
<b>Глава 2. Приступаем к работе .....</b>	<b>74</b>
Интерфейс пользователя .....	74
Палитры .....	74
Вывод на экран и удаление палитр .....	74
Палитра инструментов .....	75
Прочие палитры .....	75
Разделение и группировка палитр.....	78
Организация палитр в окне документа .....	79
Информация о документе.....	80
Общие сведения.....	80
Информация об изображении .....	82
Масштаб демонстрации изображения.....	82
Инструмент <i>Zoom</i> .....	83
Инструменты <i>Hand</i> и <i>Rotate View</i> .....	84
Палитра <i>Navigator</i> .....	86
Простейшие приемы работы.....	89
Точечная и векторная графика.....	89
Выделение областей и работа с ними.....	89

Выделение прямоугольной области .....	90
Выделение овальной области .....	92
Палитра свойств инструмента группы <i>Marquee</i> .....	93
Перемещение границы выделенной области.....	96
Расширение и сужение выделенной области.....	97
Перемещение выделенного фрагмента .....	98
Палитра <i>History</i> .....	99
Действия инструмента <i>History Brush</i> в палитре <i>History</i> .....	101
Дублирование выделенного фрагмента .....	102
Трансформация выделенной области .....	103
Трансформация границ выделенной области.....	109
Сложение и вычитание при выделении областей .....	110
Выделение строки и столбца пикселев .....	112
Выделение объектов со сложным контуром.....	113
Инструмент <i>Lasso</i> .....	113
Инструмент <i>Polygonal Lasso</i> .....	114
Инструмент <i>Magnetic Lasso</i> .....	116
Инструмент <i>Magic Wand</i> .....	120
Инструмент <i>Quick Selection</i> .....	125
Кадрирование изображений .....	125
Кадрирование с заданными размерами .....	127
Использование инструмента <i>Crop</i> для увеличения размеров холста.....	127
Сохранение документа .....	128
Заккрытие файла и выход из программы .....	130
Человечек из дыни.....	130
Резюме .....	135
<b>Глава 3. Немного о теории цвета .....</b>	<b>136</b>
Описание цвета.....	136
Цветовой охват .....	136
Цветовые модели .....	138
Модель RGB .....	138
Модель CMYK.....	140
Аппаратура и цветовые модели .....	142
Модель HSB.....	144
Плашечные цвета .....	146
Выбор цвета и цветовые модели.....	147
Выбор плашечного цвета.....	149
Палитра <i>Info</i> .....	151
Резюме .....	154
<b>Глава 4. Векторные и точечные изображения .....</b>	<b>155</b>
Векторная графика.....	155
Точечная графика.....	156
Разрешение и размеры изображения .....	158

Глубина цвета.....	160
Поддержка 16-битных изображений.....	162
Конвертирование по битовой глубине .....	162
Черно-белые штриховые изображения.....	163
Полутоновые изображения.....	165
Полноцветные изображения.....	167
Работа с индексированными цветами.....	170
Цветовые таблицы и число цветов .....	172
Редактирование цвета в ограниченной палитре .....	175
Пиксел в разных видеосистемах .....	176
Форматы файлов .....	179
О форматах файлов и сжатии.....	181
О компрессии файлов .....	181
Максимизация совместимости при сохранении файлов .....	182
Формат PSD .....	182
Формат Photoshop 2.0.....	183
Форматы Photoshop 2.0 DCS 1.0 и 2.0 .....	183
Формат Photoshop EPS.....	183
Формат Raw .....	184
Формат Photoshop Raw .....	185
Формат DNG.....	186
Формат BMP.....	187
Формат Cineon.....	187
Формат DICOM .....	187
Формат Filmstrip.....	187
Формат GIF.....	188
Формат IFF.....	188
Формат JPEG .....	188
Формат 2000 JPEG .....	189
Формат PSB .....	190
Формат OpenEXR.....	190
Формат PCX.....	190
Формат PDF .....	191
PICT-файлы .....	192
PICT-ресурс .....	192
Формат Pixar.....	192
Формат PNG .....	192
Формат Portable Bit Map.....	193
Формат Radiance.....	193
Формат Scitex CT .....	193
Формат Targa.....	194
Формат TIFF .....	194
Формат PCD.....	195
Формат WBMP .....	195

Изображения расширенного динамического диапазона HDR .....	196
О расширенном динамическом диапазоне .....	196
Поддержка 32-бит изображений .....	197
Слияние изображений в HDR .....	199
Выбор фотографий для слияния в HDR .....	203
Регулирование динамического диапазона HDR-изображений .....	204
Конвертирование из 32-битного в 8- или 16-бит .....	205
Выбор цвета HDR .....	207
Отображение <i>HDR Color Picker</i> .....	207
Получение изображений .....	207
Цифровая фотография .....	208
Цифровой фотоаппарат .....	209
Мегапиксел .....	209
Карта памяти Compact Flash .....	210
Принципы работы цифрового фотоаппарата .....	210
Сканеры .....	212
Оптическое разрешение сканера .....	214
Резюме .....	215
<b>Глава 5. Настройки программы .....</b>	<b>216</b>
Раздел <i>General</i> .....	219
Список <i>Color Picker</i> .....	219
Список <i>Image Interpolation</i> .....	220
Флажки области <i>Options</i> .....	221
Раздел <i>Interface</i> .....	222
Раздел <i>File Handling</i> .....	223
Список <i>Image Previews</i> .....	223
Список <i>File Extension</i> .....	224
Область <i>File Compatibility</i> .....	224
Область <i>Version Cue</i> .....	225
Раздел <i>Performance</i> .....	225
Раздел <i>Cursors</i> .....	227
Флажок <i>Show Crosshair in Brush Tip</i> .....	227
Раздел <i>Transparency &amp; Gamut</i> .....	228
Область <i>Transparency Settings</i> .....	228
Область <i>Gamut Warning</i> .....	229
Раздел <i>Units &amp; Rulers</i> .....	229
Область <i>Units</i> .....	229
Раздел <i>Guides, Grid &amp; Slices</i> .....	231
Область <i>Slices</i> .....	236
Раздел <i>Plug-Ins</i> .....	236
Раздел <i>Type</i> .....	236
Резюме .....	237



<b>Глава 6. Инструменты рисования и заливка .....</b>	<b>238</b>
Применение цвета и заливки.....	239
Фоновый и основной цвет .....	239
Палитра <i>Swatches</i> .....	240
Сглаживание и растушевка.....	240
Заливка выбранным цветом .....	242
Палитра <i>Color</i> .....	244
Сохранение цвета .....	247
Инструмент <i>Paint Bucket</i> .....	248
Инструмент <i>Eyedropper</i> .....	250
Инструмент <i>Red Eye</i> .....	251
Инструмент <i>Spot Healing Brush</i> .....	251
Палитра <i>Brushes</i> .....	253
Рисующие инструменты .....	257
Инструмент <i>Brush</i> .....	257
Инструмент <i>Pencil</i> .....	258
Выполнение цветовой растяжки .....	259
Инструмент <i>Gradient</i> .....	259
Инструмент <i>Eraser</i> .....	261
Работа с контурами .....	262
Определение контура.....	262
Группа инструментов <i>Pen</i> .....	263
Создание прямолинейного контура .....	264
Палитра <i>Paths</i> .....	266
Рабочий контур. Сохранение контура. Новый контур .....	266
Построение криволинейного контура .....	267
Свободное рисование контура .....	268
Обводка контура.....	269
Заливка контура.....	270
Получение выделенной области из контура .....	271
Превращение выделенной области в контур .....	271
Контурные обрезки (обтравочные контуры) .....	272
Резюме .....	274
<b>Глава 7. Каналы .....</b>	<b>276</b>
Цветовые каналы.....	277
Яркость .....	281
Особенности каналов <i>Lab</i> .....	282
Редактирование быстрой маски .....	284
Быстрая маска — временный канал .....	286
Выбор режима отображения цветом .....	288
Изменение цвета быстрой маски .....	289
Редактирование маски .....	289

Альфа-каналы .....	290
Сохранение выделения в канале .....	290
Загрузка выделенной области из альфа-канала .....	292
Дублирование и удаление каналов .....	292
Непосредственное редактирование каналов .....	293
Сохранение выделенной области в другом документе .....	295
Перемещение выделенной области в другой документ .....	297
Палитра <i>Masks</i> .....	300
Резюме .....	301
<b>Глава 8. Работа со слоями .....</b>	<b>303</b>
Понятие слоя .....	304
Палитра <i>Layers</i> .....	304
Изменение размеров холста .....	309
Настройка стилей слоев .....	311
Уменьшение размера изображения .....	314
Перемещение слоев между документами .....	315
Перемещение и масштабирование слоя .....	317
Удаление фона вокруг изображений .....	318
Области с четкой границей .....	318
Области с размытой границей .....	319
Удаление ореолов .....	324
Инструмент <i>Background Eraser</i> .....	325
Изменение порядка слоев .....	330
Свободное трансформирование .....	331
Параметры слоя .....	336
Использование векторных иллюстраций .....	338
Слой-маски .....	342
Создание слой-маски .....	342
Слой-маска в палитрах .....	345
Редактирование маскированного слоя .....	346
Редактирование слой-маски .....	349
Создание слоя заливки .....	350
Привязка слой-маски .....	353
Связывание слоев .....	354
Объединение слоев в группу .....	355
Прореживающая маска .....	357
Работа с текстом .....	359
Ввод текста .....	360
Текст как изображение .....	362
Редактирование текста .....	364
Перевод текста в изображение .....	365
Выравнивание слоев .....	366
Эффекты для слоев .....	367

Способы наложения пикселей .....	371
Палитра <i>Layer Comps</i> .....	386
Создание вариантов слоев .....	387
Работа и просмотр вариантов слоев .....	391
Изменение и обновление вариантов слоев .....	391
Предупреждающий значок .....	391
Уничтожение вариантов слоев .....	392
Экспорт вариантов слоев .....	392
Управление стилями слоя .....	393
Сохранение монтажа .....	394
Резюме .....	394
<b>Глава 9. Тоновая и цветовая коррекция .....</b>	<b>396</b>
Тоновая коррекция .....	396
Изучение, анализ гистограммы и ее понимание .....	397
Анализ гистограммы и план корректировки фотографии .....	402
Коррекция света и тени .....	403
Палитра <i>Adjustments</i> .....	406
Диалоговое окно <i>Brightness/Contrast</i> .....	408
Коррекция средних тонов .....	409
Градиционные кривые — универсальный инструмент коррекции .....	409
Контраст и яркость изображения .....	409
Тоновый характер изображения — коррекция средних тонов .....	412
Гамма .....	415
Коррекция интервала яркости .....	415
Цветовая коррекция .....	420
Черная, белая и серая точки изображения .....	421
Коррекция тона в канале .....	423
Диалоговое окно <i>Color Balance</i> .....	425
Диалоговое окно <i>Variations</i> .....	427
Диалоговое окно <i>Hue/Saturation</i> .....	430
Диалоговое окно <i>Selective Color</i> .....	434
Коррекция и слои .....	435
Модель Lab и коррекция .....	438
Резюме .....	440
<b>Глава 10. Резкость и устранение местных дефектов .....</b>	<b>442</b>
Коррекция резкости изображения .....	443
Фильтры резкости .....	443
Контурная резкость .....	444
Фильтры размытия .....	447
Инструменты коррекции резкости .....	449
Устранение мелких дефектов изображения .....	450
Использование модели Lab для коррекции резкости .....	452

Восстановление утраченных фрагментов .....	453
Инструмент <i>Clone Stamp</i> .....	453
Зеркальные изображения .....	456
Осветление и затемнение участков изображения .....	458
Осветление фрагмента .....	459
Затемнение фрагмента .....	460
Изменение насыщенности .....	461
Резюме .....	462
<b>Глава 11. Без цвета.....</b>	<b>464</b>
Цвет в градациях серого .....	464
Дуплексы .....	470
Тонирование .....	474
Раскрашивание и обесцвечивание фотографий .....	476
Смещение каналов изображения .....	478
Резюме .....	482
<b>Глава 12. Фильтры .....</b>	<b>484</b>
Последний фильтр .....	485
Конвертирование для "умных" фильтров .....	485
Фильтр <i>Filter Gallery</i> (Галерея фильтров) .....	486
Фильтр <i>Liquify</i> (Искажение) .....	486
Фильтр <i>Vanishing Point</i> (Точка схода) .....	488
Группа фильтров <i>Artistic</i> (Художественные фильтры) .....	493
Фильтр <i>Colored Pencil</i> (Цветной карандаш) .....	494
Фильтр <i>Cutout</i> (Аппликация) .....	495
Фильтр <i>Dry Brush</i> (Сухая кисть) .....	497
Фильтр <i>Film Grain</i> (Зернистость фотопленки) .....	497
Фильтр <i>Fresco</i> (Фреска) .....	498
Фильтр <i>Neon Glow</i> (Неоновый свет) .....	498
Фильтр <i>Paint Daubs</i> (Масляная живопись) .....	498
Фильтр <i>Palette Knife</i> (Мастихин) .....	498
Фильтр <i>Plastic Wrap</i> (Упаковка из пластика) .....	498
Фильтр <i>Poster Edges</i> (Очерченные края) .....	498
Фильтр <i>Rough Pastels</i> (Пастель) .....	500
Фильтр <i>Smudge Stick</i> (Размытие пальцем) .....	501
Фильтр <i>Sponge</i> (Губка) .....	501
Фильтр <i>Underpainting</i> (Рисование на обороте) .....	501
Фильтр <i>Watercolor</i> (Акварель) .....	501
Группа фильтров <i>Blur</i> (Размытие) .....	501
Фильтр <i>Average</i> (Среднее) .....	501
Фильтры <i>Blur</i> (Размытие) и <i>Blur More</i> (Сильное размытие) .....	502
Фильтр <i>Box Blur</i> (Прямоугольное размытие) .....	502
Фильтр <i>Gaussian Blur</i> (Размытие по Гауссу) .....	502
Размывка раstra .....	503

Фильтр <i>Lens Blur</i> (Оптическое размытие) .....	504
Фильтр <i>Motion Blur</i> (Размытие в движении).....	505
Фильтр <i>Radial Blur</i> (Радиальное размытие).....	505
Фильтр <i>Shape Blur</i> (Размытие по форме).....	505
Фильтр <i>Smart Blur</i> (Интеллектуальное размытие) .....	505
Фильтр <i>Surface Blur</i> (Поверхностное размытие).....	505
Группа фильтров <i>Brush Strokes</i> (Штрихи кисти) .....	506
Фильтр <i>Accented Edges</i> (Акцент на краях) .....	506
Фильтр <i>Angled Strokes</i> (Штрихи под углом) .....	507
Фильтр <i>Crosshatch</i> (Штриховка).....	508
Фильтр <i>Dark Strokes</i> (Темные штрихи) .....	509
Фильтр <i>Ink Outlines</i> (Чернильные штрихи).....	510
Фильтр <i>Spatter</i> (Разбрызгиватель) .....	510
Фильтр <i>Sprayed Strokes</i> (Спрей-штрихи).....	510
Фильтр <i>Sumi-e</i> (Суми-е).....	512
Группа фильтров <i>Distort</i> (Искажение) — фильтры искажения .....	513
Фильтр <i>Diffuse Glow</i> (Рассеянный свет).....	514
Фильтр <i>Displace</i> (Смещение) .....	514
Фильтр <i>Glass</i> (Стекло).....	515
Фильтр <i>Lens Correction</i> (Оптическая коррекция).....	516
Фильтр <i>Ocean Ripple</i> (Океанская рябь) .....	517
Фильтр <i>Pinch</i> (Сжатие) .....	517
Фильтр <i>Polar Coordinates</i> (Полярные координаты).....	517
Фильтр <i>Ripple</i> (Рябь).....	518
Фильтр <i>Shear</i> (Вертикальное искажение) .....	518
Фильтр <i>Spherize</i> (Сферизация) .....	518
Фильтр <i>Twirl</i> (Скручивание) .....	518
Фильтр <i>Wave</i> (Волна).....	520
Фильтр <i>ZigZag</i> (Зигзаг).....	520
Группа фильтров <i>Noise</i> (Шум).....	520
Фильтр <i>Add Noise</i> (Добавить шум) .....	520
Фильтр <i>Despeckle</i> (Петушь) .....	521
Фильтр <i>Dust &amp; Scratches</i> (Пыль и царапины) .....	521
Фильтр <i>Median</i> (Медиана).....	522
Фильтр <i>Reduce Noise</i> (Удалить шум).....	522
Группа фильтров <i>Pixelate</i> (Оформление).....	523
Фильтр <i>Color Halftone</i> (Цветные полутона).....	523
Фильтр <i>Crystallize</i> (Кристаллизация).....	523
Фильтр <i>Facet</i> (Фасет).....	524
Фильтр <i>Fragment</i> (Фрагмент).....	524
Фильтр <i>Mezzotint</i> (Меццо-тинто) .....	524
Фильтр <i>Mosaic</i> (Мозаика).....	524
Фильтр <i>Pointillize</i> (Пуантилизм) .....	524
Группа фильтров <i>Render</i> (Рендеринг) .....	525
Фильтр <i>Clouds</i> (Облака).....	525

Фильтр <i>Difference Clouds</i> (Облака с наложением) .....	525
Фильтр <i>Fibers</i> (Волокна) .....	526
Фильтр <i>Lens Flare</i> (Блик).....	526
Фильтр <i>Lighting Effects</i> (Эффекты освещения) .....	526
Группа фильтров <i>Sharpen</i> (Резкость) .....	528
Фильтр <i>Sharpen</i> (Резкость).....	528
Фильтр <i>Sharpen Edges</i> (Резкость на краях).....	528
Фильтр <i>Sharpen More</i> (Резкость+) .....	528
Фильтр <i>Smart Sharpen</i> (Векторная резкость).....	529
Фильтр <i>Unsharpen Mask</i> (Контурная резкость) .....	529
Группа фильтров <i>Sketch</i> (Эскиз) — эскизные фильтры .....	529
Фильтр <i>Bas Relief</i> (Барельеф).....	530
Фильтр <i>Chalk &amp; Charcoal</i> (Мел и уголь).....	530
Фильтр <i>Charcoal</i> (Уголь).....	531
Фильтр <i>Chrome</i> (Хром).....	531
Фильтр <i>Conte Crayon</i> (Волшебный карандаш) .....	531
Фильтр <i>Graphic Pen</i> (Тушь) .....	531
Фильтр <i>Halftone Pattern</i> (Полутоновый узор).....	531
Фильтр <i>Note Paper</i> (Почтовая бумага) .....	531
Фильтр <i>Photocopy</i> (Ксерокопия).....	532
Фильтр <i>Plaster</i> (Гипс) .....	532
Фильтр <i>Reticulation</i> (Ретикуляция) .....	532
Фильтр <i>Stamp</i> (Линогравюра) .....	532
Фильтр <i>Torn edges</i> (Рваные края) .....	532
Фильтр <i>Water Paper</i> (Мокрая бумага) .....	532
Группа фильтров <i>Stylize</i> (Стилизация) — эскизные фильтры .....	532
Фильтр <i>Diffusion</i> (Диффузия).....	533
Фильтр <i>Emboss</i> (Тиснение).....	533
Фильтр <i>Extrude</i> (Штамповка).....	534
Фильтр <i>Fine Edges</i> (Чудесные края).....	534
Фильтр <i>Glowing Edges</i> (Яркие края).....	534
Фильтр <i>Solarize</i> (Передержанное фото) .....	535
Фильтр <i>Tiles</i> (Плитка) .....	536
Фильтр <i>Trace Contour</i> (Обводка контура).....	536
Фильтр <i>Wind</i> (Ветер).....	536
Группа фильтров <i>Texture</i> (Текстура) .....	536
Фильтр <i>Craquelure</i> (Щели).....	536
Фильтр <i>Grain</i> (Зерно).....	536
Фильтр <i>Mosaic Tiles</i> (Мозаичная плитка).....	537
Фильтр <i>Patchwork</i> (Печворк) .....	537
Фильтр <i>Stained Glass</i> (Витраж) .....	537
Фильтр <i>Texturizer</i> (Текстуризатор) .....	537
Группа фильтров <i>Video</i> (Видео).....	537
Фильтр <i>De-Interlace</i> (Чересстрочный).....	537
Фильтр <i>NTSC Color</i> (Цвета NTSC) .....	538

Группа фильтров <i>Other</i> (Другие) .....	538
Фильтр <i>Custom</i> (Заказной).....	538
Фильтр <i>High Pass</i> (Сдвиг) .....	538
Фильтр <i>Maximum</i> (Максимум) .....	539
Фильтр <i>Minimum</i> (Минимум).....	539
Фильтр <i>Offset</i> (Сдвиг) .....	539
Группа фильтров <i>Digimarc</i> (Цифровая подпись) .....	540
Авторские права .....	540
Цифровая метка.....	540
Фильтр <i>Embed Watermark</i> (Встроить цифровую подпись) .....	542
Фильтр <i>Read Watermark</i> (Читать цифровую подпись) .....	542
Резюме .....	543
<b>Глава 13. Работа с текстом .....</b>	<b>544</b>
Системы измерений .....	544
Возможности инструмента <i>Type</i> .....	544
Палитры <i>Character</i> и <i>Paragraph</i> .....	550
Ввод текста .....	554
Палитра <i>Paragraph</i> .....	556
Деформация текста .....	559
Направление текста.....	567
Инструменты текстовой маски .....	568
Рисунки в текстовых масках .....	569
Вертикальный текст .....	570
Текст вдоль кривой .....	571
Надпись с тенью.....	573
Текст, закрасненный градиентной заливкой и подвергнутый трансформации ...	574
"Отфильтрованный" текст .....	574
Обводка текста .....	575
Инструмент <i>Notes</i> .....	576
Импорт заметок .....	577
Резюме .....	578
<b>Глава 14. 3D и другая компьютерная графика .....</b>	<b>579</b>
Измерения.....	579
Шкала измерений.....	580
Маркеры шкалы измерений .....	580
Установка шкалы измерений .....	580
Выбор шкалы измерений.....	581
Создание шаблона в шкале измерений.....	582
Удаление созданного шаблона шкалы измерений.....	582
Использование маркеров шкалы измерений.....	582
Создание маркеров шкалы измерений.....	583
Добавление или замена маркеров .....	584

Удаление маркера шкалы измерений .....	584
Выполнение измерения.....	585
Создание шаблона набора данных.....	588
Редактирование шаблона набора данных.....	588
Удаление шаблона набора данных .....	589
Использование палитры <i>Measurement Log</i> .....	589
Отображение палитры <i>Measurement Log</i> .....	589
Выбор строк в палитре .....	589
Выбор столбцов в палитре .....	590
Переопределение, изменение размера и сортировка колонок в палитре <i>Measurement Log</i> .....	590
Удаление строк или столбцов в палитре <i>Measurement Log</i> .....	591
Экспортирование данных в палитре <i>Measurement Log</i> .....	591
Счет объектов в изображении.....	592
Ручной подсчет индексов в изображении .....	593
Автоматический подсчет, использующий выделение .....	594
Photoshop и MATLAB .....	595
Установка MATLAB и Photoshop .....	596
Проверка интеграции MATLAB .....	596
Доступ в Photoshop из MATLAB .....	597
Соединение/разъединение связи Photoshop из MATLAB .....	597
Использование помощи Help и начало работы.....	599
Команды MATLAB .....	599
Создание нового документа в MATLAB.....	600
Атрибуты нового документа и установки по умолчанию.....	600
Пример работы с графическими файлами в Adobe Photoshop и MATLAB .....	601
Файлы DICOM .....	603
О файлах DICOM .....	604
Открытие файлов DICOM .....	604
Экспорт DICOM-фреймов в JPEG-файлы.....	606
Работа с 3D-файлами .....	606
Основы 3D .....	607
Что такое OpenGL .....	608
Открытие 3D-файлов .....	609
Обработка 3D-моделей .....	610
Установки 3D-модели .....	613
Обзор 3D-палитры.....	616
Отображение 3D-палитры.....	618
Выбор отображаемых вариантов.....	618
Движение, вращение или масштабирование 3D-моделей .....	618
Редактирование 3D-камеры.....	620
Эффекты изменения освещенности.....	621
Вид 3D-анимации .....	621
Редактирование 3D-текстур .....	622
Размещение 3D-объектов на изображении .....	624



Конвертирование 2D-объектов в 3D-объекты определенной формы.....	625
Установки 3D-каркасов .....	626
Показ или скрытие каркаса .....	626
Манипулирование отдельными каркасами.....	626
Установки 3D-материалов.....	626
Сохранение или загрузка шаблона материалов.....	630
Использование 3D-осей.....	630
Перемещение, поворот и масштабирование модели с 3D-осью.....	630
Минимизация, восстановление, перемещение или изменение размера 3D-оси.....	632
Показ или скрытие 3D-оси.....	632
Показ или скрытие 3D-каркаса или подсветки .....	632
Создание карты текстуры .....	632
Создание карты текстуры рельефа.....	633
Редактирование карты текстуры .....	633
Загрузка карты текстуры.....	634
Удаление текстурной карты.....	634
Редактирование свойств текстуры .....	634
Настройки 3D-подсветки.....	634
Добавление или удаление отдельной подсветки.....	635
Настройка свойств света .....	635
Положение подсветки .....	636
Добавление направляющих света.....	637
3D-редактирование и вывод.....	637
Показ или скрытие текстуры .....	638
Создание оверлея UV .....	638
Перепараметризация карты текстуры .....	639
Рисование по 3D-модели.....	640
Выбор поверхностей для рисования .....	641
Создание 3D-объектов из 2D-изображений .....	642
Создание 3D-форм.....	643
Создание 3D-каркаса .....	644
Преобразование 3D-слоя к 2D-слою .....	645
Конвертирование 3D-слоя в Smart-объект.....	645
Сохранение и экспорт 3D-файлов.....	646
Экспорт 3D-слоя .....	646
Сохранение 3D-файлов.....	646
Резюме .....	647
<b>Глава 15. Photoshop для Веб.....</b>	<b>649</b>
Создание ролловеров.....	650
Обработка событий .....	651
Размеры, разрешения, форматы.....	652
Размеры и разрешение .....	652

Уменьшение количества цветов.....	653
Сжатые форматы файлов.....	656
Прозрачность.....	660
Просмотр индексированного изображения.....	661
Сохранение для Веб и устройств.....	663
Поточная обработка файлов.....	668
Алгоритмы генерации цвета.....	668
Команда <i>Save For Web &amp; Devices</i> .....	670
Элементы дизайна.....	671
Анимация.....	671
Фоновые текстуры.....	671
Кнопки.....	677
Пример создания кнопки.....	678
Разрезание изображений.....	685
Определение фрагментов.....	685
Типы слайков.....	687
Автоматические фрагменты.....	687
Разбивка фрагментов.....	689
Экспорт и масштабирование.....	693
Информация о файле.....	693
Резюме.....	694
<b>Глава 16. Видео и анимация.....</b>	<b>696</b>
Компьютерная анимация.....	697
Видеослой.....	698
Поддержка форматов видео и последовательности изображений.....	698
Рабочий поток кадров мультипликации.....	699
Создание мультипликации.....	701
Краткий обзор палитры <i>Animation</i> .....	706
Добавление кадров к мультипликации.....	707
Выбор кадров мультипликации.....	707
Выбор одного кадра мультипликации.....	707
Выбор нескольких кадров мультипликации.....	708
Редактирование кадров мультипликации.....	708
Удаление полной анимации.....	715
Пример появления и исчезновения.....	715
Краткий обзор палитры <i>Animation</i> в режиме реального времени.....	716
Определение продолжительности видеоряда и частоты кадров.....	718
Расчет промежуточных фаз.....	719
Кадры на слоях.....	721
Переключение режимов палитры.....	724
Показ или скрытие свойств слоя в графике времени.....	725
Показ или скрытие слоев в графике времени.....	725
Навигация по видеоряду.....	725

Создание изображений для видео .....	726
Зоны безопасности.....	726
Формат изображения.....	727
Автоматизация видеоопераций .....	729
Коррекция формата пиксела .....	730
Подготовка изображения к использованию в After Effects .....	731
Открытие и импорт видеофайлов .....	731
Импорт последовательности изображений .....	732
Размещение последовательности изображений .....	732
Перезагрузка видеоряда в видеослой.....	733
Размещение видеоряда в видеослое .....	734
Интерпретация видеоряда .....	734
Интерпретация альфа-канала.....	734
Рисование видеокадров.....	735
Клонирование.....	736
Восстановление кадров .....	738
Управление цветом в видеослоях.....	738
Редактирование видеослоев и слоев мультипликации .....	740
Создание нового видеослоя .....	740
Распределение слоев, появляющихся в видео или мультипликации .....	741
Растеризация видеослоя .....	745
Анимация в режиме реального времени .....	746
Использование свойств слоя .....	748
Выбор метода интерполяции .....	749
Движение индикатора текущего времени.....	750
Создайте анимацию вручную .....	751
Вставка, удаление или дублирование видеокадров .....	752
Определение параметров сценария .....	753
Предварительный просмотр кадров .....	754
Форматы экспорта видео и анимации .....	756
Оптимизация кадров анимации .....	756
Сведение кадров в слои.....	757
Экспорт видео .....	757
Форматы файла экспорта QuickTime .....	759
FLC — настройки экспорта .....	759
AVI — настройки экспорта.....	760
Определение установок QuickTime кинофильма .....	764
Установки видеосжатия QuickTime .....	765
Резюме .....	765
<b>Глава 17. Как ускорить работу.....</b>	<b>767</b>
Макрокоманды .....	768
Палитра <i>Actions</i> .....	768
Загрузка макрокоманд .....	770
Как устроена макрокоманда.....	771

Управление воспроизведением макрокоманд.....	776
Запись макрокоманды.....	777
Назначение макрокоманде горячей клавиши .....	781
Сохранение макрокоманды .....	782
Если макрокоманда не работает .....	783
Обработка серии изображений .....	784
Изменение типа изображения по условию.....	784
Автоматизированный расчет размеров .....	786
Команды автоматизации в макрокоманде.....	787
Пакетная обработка.....	789
Вложенные макрокоманды.....	790
Командный файл .....	791
Создание панорамы.....	792
Ярмарка макрокоманд .....	793
Резюме .....	794
<b>Глава 18. Примеры .....</b>	<b>795</b>
Форма для льда.....	795
Замена цвета .....	797
Сканирование схем .....	800
Открываем фотоателье .....	801
Макияж .....	802
Изменение контрастности портрета .....	802
Удаление дефектов кожи.....	802
Подводка бровей и покраска ресниц .....	804
Окраска волос.....	805
Отбеливание зубов .....	806
Крашение губ.....	806
Обводка губ.....	807
Отбеливание глазного яблока .....	808
Пластическая операция носа .....	808
Создание логотипа .....	810
Рисуем картины .....	814
Создание монтажа.....	815
Как добиться реализма.....	816
С чего начинается монтаж.....	817
Резюме .....	822
<b>Глава 19. Печать.....</b>	<b>823</b>
Общие настройки печати.....	823
Параметры вывода .....	829
Настройка полутонового растра .....	834
Растрирование .....	835
Линейные растры .....	836
Цифровые растры.....	837

Линиатура и количество градаций серого.....	839
Линиатура и качество бумаги.....	841
Цветоделение и растривание.....	842
Линиатура и разрешение точечных изображений.....	844
Треппинг и наложение.....	845
Треппинг.....	845
Печать с наложением.....	848
Резюме.....	850
<b>Глава 20. Сохранение и экспорт изображений.....</b>	<b>851</b>
Сохранение файлов изображений.....	851
Сохранение файла.....	852
Сохранение изменения в текущем файле.....	852
Сохранение файла под другим именем, в другом месте или формате.....	852
Опции сохранения файла.....	853
Набор установок сохранения файла.....	854
Предварительный просмотр изображений в Mac OS.....	855
Сохранение больших документов.....	855
Тестирование изображений для мобильных устройств в Adobe Device Central.....	856
Создание мобильного контента с Adobe Device Central и Photoshop.....	856
Сохранение PDF-файлов.....	858
Сохранение файлов в формате Photoshop PDF.....	859
Шаблоны Adobe PDF.....	860
Уровни совместимости PDF.....	863
Сохранение шаблона Adobe PDF.....	863
Сохранение и экспорт файлов в другие форматы.....	865
Сохранение файлов в формате TIFF.....	865
Сохранение файлов в формате JPEG.....	866
Сохранение файлов в формате PNG.....	867
Сохранение файлов в формате GIF.....	868
Сохранение файлов в формате Photoshop EPS.....	869
Опции кодирования Photoshop EPS.....	870
Сохранение файлов в формате Photoshop DCS.....	870
Сохранение файлов в формате Photoshop Raw.....	871
Сохранение файлов в формате BMP.....	871
Экспорт слоев в файлы.....	872
Резюме.....	872
<b>Глава 21. Плагины.....</b>	<b>874</b>
Пакеты изображений и листы контакта.....	874
Пакеты изображений.....	874
Настройка формата пакета изображений.....	876
Создание листа контакта.....	878
Создание веб-галереи фотографий.....	880
О веб-галерее фотографий.....	881

Создание веб-галереи.....	881
Проверка цветовой гаммы .....	883
Опции веб-галереи фотографий .....	883
Стили веб-галереи фотографий .....	885
О настройке стилей веб-галереи фотографий .....	886
Извлечение объекта из фона .....	887
Фильтр <i>Pattern Maker</i> .....	891
Импорт изображений с использованием TWAIN-интерфейса.....	894
Резюме .....	895
<b>Глава 22. Другие программы Adobe.....</b>	<b>896</b>
Adobe Bridge .....	896
Управление файлами .....	901
Bridge Center — центральный мост .....	903
Загрузка фото через камеру.....	903
Camera Raw .....	908
Введение в Camera Raw .....	908
О приложении Camera Raw.....	909
О формате DNG .....	911
Обработка изображений .....	911
Меню <i>Camera Raw Settings</i> .....	913
Основные кнопки настройки изображения .....	914
Кэш Camera Raw в программе Adobe Bridge.....	914
Управление, открытие и сохранение изображений.....	916
Открытие изображений.....	916
Сохранение изображения камеры в другом формате.....	917
Создание цвета и тоновая коррекция .....	919
Использование гистограммы и уровней RGB .....	919
Предварительный просмотр отсечения света и тени.....	920
Коррекция тона .....	922
Точная настройка тоновых кривых .....	924
Управляющие параметры <i>Saturation</i> и <i>Vibrance</i> .....	926
Управляющие параметры <i>HSL Grayscale</i> .....	926
Тонирование полутонового изображения.....	927
Корректировка цветового рендеринга для камеры.....	928
Компенсация хроматической аберрации .....	929
Компенсация виньетирования объектива в Camera Raw .....	930
Изменение изображения .....	930
Вращение изображения.....	930
Выправка изображения .....	931
Кадрирование выбранных изображений.....	931
Корректировка резкости .....	931
Уменьшение шума.....	932

---

Adobe Device Central CS4 .....	933
Создание мобильного контента .....	933
Adobe Photoshop Lightroom 2 .....	938
Резюме .....	942
<b>Приложение. Описание компакт-диска.....</b>	<b>943</b>
<b>Предметный указатель .....</b>	<b>944</b>



## Введение

Появление и распространение персональных компьютеров (ПК) изменило многие профессии. Что касается издательского дела, можно сказать, произошла революция. В недалеком прошлом подготовкой и печатью публикаций занимались очень немногие люди. Большая часть работы по подготовке издания к печати выполнялась вручную. Хороший полиграфист знал все детали процесса и капризы оборудования и обладал поразительным профессионализмом. Когда компьютеры стали достаточно мощными и появились качественные устройства вывода, начали развиваться программы, автоматизирующие процесс подготовки публикаций — *настольные издательские системы* (DTP — Desktop Publishing). Операция, занимавшая в прежнее время часы работы опытного специалиста, теперь выполняется простым нажатием нескольких кнопок. Теперь подготовкой публикаций может заниматься каждый обладатель ПК. Программы развиваются и конкурируют друг с другом. Бесспорным лидером отрасли уже многие годы является компания Adobe Systems Incorporated.

Фирма Adobe Systems Inc., являющаяся одним из крупнейших производителей программного обеспечения для графической обработки, имеет прибыли, которые, по официальным источникам, составляют свыше 1 млрд долл. в год. Первой заслугой фирмы Adobe, несомненно, является разработка языка PostScript, языка, на котором говорит весь мир допечатной подготовки изданий. Второй заслугой и, можно сказать, одной из самых больших удач стало создание продукта Adobe Photoshop. Миллионы людей связывают Adobe не с PageMaker, InDesign и не с языком PostScript, а, прежде всего, с программой Adobe Photoshop. Но объективно рождение продукта является заслугой не фирмы, а двух братьев — Томаса Кнолла (Thomas Knoll) и Джона Кнолла (John Knoll), сыновей профессора Глена Кнолла из города Энн-Эрбор (шт. Мичиган, США). Их фотографии приведены на рис. В1.





Рис. В1. Братья Кнолл — слева Джон, справа — Томас

Хронология развития программы такова:

- ◆ 1987 год — Томас Кнолл пишет механизм обработки на компьютерах Mac Plus;
- ◆ 1987 год — Томас и его брат Джон создают основы приложения Display;
- ◆ 1988 год — обновленная версия программы получает имя ImagePro;
- ◆ 1989 год — компания Barney ScanXP лицензирует приложение, и со слайд-сканерами продается около 200 копий пакета;
- ◆ 1989 год — Adobe лицензирует программу, которая уже называется Photoshop, следует десятимесячная доработка продукта;
- ◆ 1990 год — в феврале Photoshop выходит на рынок;
- ◆ 1990 год — осенью появляется версия 2.0 под кодовым названием Fast Eddy;
- ◆ 1993 год — выпускается версия 2.5.1, в апреле выходит версия для Windows;
- ◆ 1994 год — выходит версия 3.0, в ней реализованы слои (Layers);
- ◆ 1996 год — выпускается версия 4.0;
- ◆ 1998 год — появляется версия 5.0;
- ◆ 2000 год — выходит версия 6.0;
- ◆ 2002 год — выпускается версия 7.0;
- ◆ конец 2003 года — выходит версия Adobe Photoshop CS в составе программного продукта Adobe Creative Suite;
- ◆ май 2005 года — выходит версия Adobe Photoshop CS2;
- ◆ весна 2007 года — выпускается версия Adobe Photoshop CS3;
- ◆ конец 2008 года — появляются как и программа Adobe Photoshop CS4, так и ее расширенная версия Adobe Photoshop CS4 Extended, содержащая дополнительные инструменты для работы с видео и трехмерной графикой.

Новая версия программы Adobe Photoshop CS4 — значительное, закономерное, яркое событие во всем компьютерном мире — самый совершенный продукт для работы с растровыми изображениями. В чем же заключается ключевой момент смены версии? Конечно же, в том, что произошел переход на 64-ю разрядность.

Первые компьютеры были 8-разрядными и могли работать одновременно только с 8-ю битами, затем компьютер стал 16-битным, 32-битным, а все регистры процессора были тоже соответственно 16- и 32-битными.

Разрядность — параметр, отражающий количество одновременно обрабатываемых электронным устройством (счетным или отображающим) разрядов (цифр).

Использование возможностей 64-разрядных процессоров позволяет дизайнерам и фотомонтажерам работать в программе Adobe Photoshop CS4 с очень крупными файлами и высокими разрешениями. Речь идет о плакатах, дисплеях рекламно-информационных систем и даже рекламных щитах.

Повышение разрядности в программе Adobe Photoshop CS4 потребовало наличие мощного современного компьютера, которому только для Photoshop необходимо выделить 4 Гбайт оперативной памяти.

А история вопроса такова. В октябре 1997 г. корпорация Intel объявила о производстве первого представителя нового семейства 64-разрядных микропроцессоров, известного под кодовым названием Merced, массовый выпуск которого был запланирован на 1999 г. Так началась эра разрядности 64. После появления 64-разрядных процессоров приступили к разработке 64-разрядных операционных систем и добились успеха в этом, например, появилась версия 64-разрядной системы Windows XP от Microsoft.

К сожалению, при работе 32-разрядных приложений под управлением 64-разрядных операционных систем появились проблемы. Несмотря на то, что имеется так называемый 32-разрядный режим совместимости, некоторые приложения стали работать неадекватно. Поэтому все производители программного обеспечения были вынуждены также переходить на 64-ю разрядность и создавать 64-разрядные приложения.

Программа Adobe Photoshop CS4 — 64-разрядная программа. Увеличение разрядности привело к увеличению скорости работы программы. Новые возможности привели к созданию новых инструментов и новых функций программы. В программе Adobe Photoshop CS4 появилась возможность обработки трехмерных изображений, созданных, например, в программе 3ds Max.

С историей программы Adobe Photoshop связаны имена не только братьев Кнолл, но и Марка Гамбургга (Mark Hamburg), Сизерамана Нараянана (Seetharaman Narayanan), Марка Павлигера (Marc Pawliger), Стефани Шифер

(Stephanie Schaefer), Сай Тэм (Sau Tam), Сандры Алвес (Sandra Alves), Джо Олта (Joe Ault), Тодора Георгиева (Todor Georgiev) и др. В настоящее время программа является профессиональным стандартом в компьютерных издательских системах для обработки цифровых изображений.

Adobe Creative Suite — в переводе означает "Набор для творчества Adobe". Вообще английский глагол *create* — означает творить и создавать, а прилагательное *creative* — творческий. В современных русских изданиях, посвященных дизайну и менеджменту, модным стало использовать это слово без перевода — креатив.

Программы фирмы Adobe, такие как Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Flash, Adobe Dreamweaver CS4, Adobe Premiere, Adobe InDesign, Adobe Acrobat и др., составляют замечательный и мощный комплект программного обеспечения современного издательства.

Компания Adobe постоянно совершенствует пакет издательских программ в соответствии с требованиями времени и растущей вычислительной мощностью настольных компьютеров. Другой линией развития этого набора программ является улучшение их совместимости и переносимости документов между ними. Реализована принципиально новая идея издательской системы — модульная программа InDesign, конфигурируемая в зависимости от конкретной работы. Этот пакет содержит возможности для работы как с текстом, так и с различными типами изображений.

Новая версия программы обработки изображений Adobe Photoshop CS4 является безусловным лидером (в том числе по объемам продаж) среди графических редакторов за счет своих широчайших возможностей, высокой эффективности и скорости работы. Новые версии программ используют графические ускорители для более удобной и приятной работы в Photoshop, а также для некоторых расчетов.

## О новинках вкратце

Среди возможностей новой версии Adobe Photoshop CS4 нужно отметить следующие:

- ◆ инструмент **Rotate View Tool** (Поворот просмотра) для быстрого масштабирования и обозрения панорамы с помощью мыши, при выполнении которых задействуются все возможности новых видеокарт; теперь требуется лишь один щелчок мыши для поворота изображения и просмотра его под любым углом: больше не нужно наклонять голову, чтобы его дорисовать;
- ◆ "умное" изменение размеров картинки, т. е. возможность изменения общих размеров изображения с сохранением пропорций важных объектов;

- ◆ переработанная функция создания панорам — пользователю станет проще создавать панорамные виды на 360 градусов, границы будут автоматически подгоняться по цвету и тону;
- ◆ новый интерфейс с вкладками для рабочих документов;
- ◆ улучшение режима для совмещения изображений **Auto-align** (Автоматическое выравнивание) и **Auto-blend** (Автоматическое совмещение);
- ◆ улучшение работы инструмента для получения эффекта глубины резкости;
- ◆ появление новой палитры **Adjustments** (Коррекция);
- ◆ появление новой палитры **Masks** (Маски);
- ◆ появление нового интересного инструмента навигации **Rotate View Tool** (Просмотр вращения), с помощью которого можно поворачивать холст на любой угол без каких-либо искажений;
- ◆ появление модуля Camera Raw 5.0, позволяющего работать с отдельными областями цифровых негативов;
- ◆ разработка новой версии приложения Adobe Bridge CS4 для организации файлов, входящей в состав пакета Photoshop CS4. Теперь запуск и перенос файлов в Photoshop CS4 стал более быстрым, добавились новые кнопки для выбора рабочей области и инструменты навигации;
- ◆ появление возможности рисования текстур непосредственно на поверхности 3D-моделей, возможность анимации трехмерных объектов. Возможность совмещения 2D-файлов в 3D-изображения;
- ◆ гистограммы стали цветными, а раньше были черно-белыми.

## Зачем нужен Adobe Photoshop

Adobe Photoshop предназначен для обработки и создания *точечной (растровой) графики* (bitmapped images). Программа используется для работы с фотографиями и коллажами из них, рисованными иллюстрациями, слайдами и мультипликацией, изображениями для веб-страниц, кинокадрами.

Photoshop обладает практически безграничными возможностями. Его с успехом используют фотохудожники для обработки снимков, программа позволяет проводить ретушь, цветовую и тоновую коррекцию, размытие и повышение резкости.

Возможность выделения и работы с частями изображения незаменима для оформления монтажей.

Обширный набор специальных фильтров (искажения, цветовые сдвиги, другие специальные эффекты) активно используется при создании как коммерческого дизайна, так и художественных произведений.

Мультипликаторы, специалисты по созданию сайтов найдут палитру для удобного и полного впечатляющих возможностей интерфейса программы Photoshop.

Наконец, программа предоставляет весь спектр возможностей для допечатного процесса — от сканирования до установки параметров цветоделения и растривания.

Photoshop является стандартом для процессов, связанных с обработкой изображений. В какой бы области вы ни работали — использование программы обеспечивает совместимость ваших результатов и их правильную интерпретацию. Это особенно важно для полиграфии, создания веб-сайтов — т. е. процессов, ориентированных на удаленное устройство вывода, параметры которого не всегда известны точно.

## Кто наш читатель

Книга ориентирована на тех, кто только начинает работать с точечной графикой. На приведенных примерах можно освоить основные приемы и методы работы с программой Adobe Photoshop CS4. Опытным пользователям книга пригодится для изучения особенностей новой версии.

Авторы предполагают, что читатель этой книги работает на IBM-совместимом компьютере с уже установленными системой Microsoft Windows XP или Windows Vista и программой Adobe Photoshop CS4, а также знаком с интерфейсом Windows.

В настоящее время в мире существует несколько стандартных типов компьютеров — *платформ* (Macintosh, UNIX, IBM, Sun и др.). В области работы с графикой используются в основном компьютеры Macintosh (или Mac) и IBM. Adobe Photoshop CS4 — это кроссплатформенная программа, существуют версии для обеих систем, и их файлы совместимы. Приемы работы практически идентичны, разные названия функциональных клавиш не меняют дела. В странах, где распространены и те, и другие системы компьютеров, в учебниках каждое действие дается в двух вариантах (для Mac и IBM). В России подавляющее большинство компьютеров — IBM-совместимые, и все действия, как правило, приводятся только для них. Изучению приемов работы с интерфейсом Windows посвящены сотни книг — от общедоступных до сугубо специальных, поэтому мы не будем останавливаться на данной теме. Установка программы из комплекта поставки — также стандартная процедура Windows.

### Примечание

Несмотря на явную несправедливость авторов к пользователям Mac, они вполне могут изучать эту книгу. Ведь интерфейс программы одинаков для обеих платформ, требуется лишь запомнить следующие соответствия клавиш:

Macintosh	IBM
<Cmd>	<Ctrl>
<Option>	<Alt>
<Return>	<Enter>

Программа Adobe Photoshop CS4 — это мощный профессиональный инструмент, работа с которым требует знаний и опыта. Данная книга может быть первым учебным пособием по программе. Элементарные возможности Photoshop представлены в структуре конкретных практических примеров, выполнение которых должно помочь формированию уверенных начальных навыков или прояснить некоторые сложные моменты. В процессе выполнения задач мы обсудим главные теоретические вопросы, связанные со свойствами точечной графики, отличим ее от векторной, основными параметрами (разрешение, цветовые модели) точечной графики и ее функциональным назначением.

Материал книги базируется на английской версии программы Adobe Photoshop CS4, поэтому все названия команд содержат перевод на русском языке.

Все исходные файлы примеров содержатся на диске, прилагаемом к книге. Там же, для сравнения, имеются образцы некоторых работ, которые должны получиться в результате обработки исходных изображений.

Таким образом, вы обеспечены всем необходимым для изучения главных приемов работы программы Photoshop CS4 и базовых основ теории.

## Основные темы этой книги

- ◆ Первые навыки работы в программе Adobe Photoshop CS4.
- ◆ Пользовательский интерфейс программы Adobe Photoshop CS4.
- ◆ Основы цифровых изображений: понятие о векторной и точечной графике и их параметрах.
- ◆ Настройка пользовательского интерфейса.
- ◆ Простые приемы ретуши сканированных изображений: повышение резкости и удаление мелких погрешностей.
- ◆ Цвет и модели цвета.
- ◆ Работа с цветовыми каналами.
- ◆ Работа с выделенной областью.
- ◆ Работа со слоями.